
PlayStation
FINAL ROUND
ファイナルラウンド
ATLUS

GREETING

FINAL ROUND

## ごあいさつ

このたびは、アトラスのプレイステーション専用ソフト「ファイナルラウンド」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ご使用の前にこの「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。
なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。




## CONTENTS



For Japan Only

プレイヤー 1~8人

メモリーカード 2ブロック

SLPS 01266

# GAME OUTLINE

## ゲーム概要

本製品は、プロボクシング界／ボクシングジムを舞台にした、「プロボクサーの育成」がテーマの「育成シミュレーションゲーム」です。

プレイヤーは「アトラスボクシングジム」に所属しているボクシングトレーナーとなり、「世界の頂点に立つボクサー」の輩出を目標に、複数のボクサーの中から1人を選択して、育成します。

育成中は、「ケガをした」「スキャンダル事件を起こした」、さらにはボクサーと口論になって、「ケンカ別れ」したりと、数々の苦難・困難が発生し、あなたを悩ませます。それらの問題に対し、的確に判断し、より良い方へとボクサーを指導しなくてはなりません。

障害を乗り越え、ボクサーと勝利の喜びを分かちあい、育成は続きます。

はたして、あなたは世界チャンピオンを育てる事ができるのでしょうか？

PROLOGUE

FINAL ROUND

## プロローグ

昨今のボクシングジムの中には、ダイエットを目的とした
トレーニングを行わせる所や、
「気分爽快！ストレス発散！！」と、フィットネスクラブと同じような
売り込みを行っている所がある。
経営的な面を考慮して、そういった新しい試みがなされているのだ。

だが、ここ「アトラスボクシングジム」の相田会長は、
そういった事に猛反発している。
「ボクシングジムって所は、プロのボクサーになりたいヤツが来る所だ！」
アトラスジムは、“昔ながらの”という言葉がよく似合うジムであった。

あなたがジムに“トレーナー見習い”として入ってから、5年の月日が経っていた。
その間、周囲もずいぶんと変わってきた。
特に、世界チャンピオン・アトラス内藤を輩出してからは、
ジムには新規の練習生が多く入り、活気づいていた。






アトラス内藤の初防衛戦まで、あと一ヶ月後に迫っていたある日…

ジムに着くと突然振って沸いたような話があなたに舞い込んできた。
「内藤の初防衛戦の最終調整だがな…オマエが面倒を見てやれ」
いきなりの会長の言葉に唖然としたが、
決意はすぐに固まった。
「はい！やらせてください！！」
その言葉に迷いはなかった。

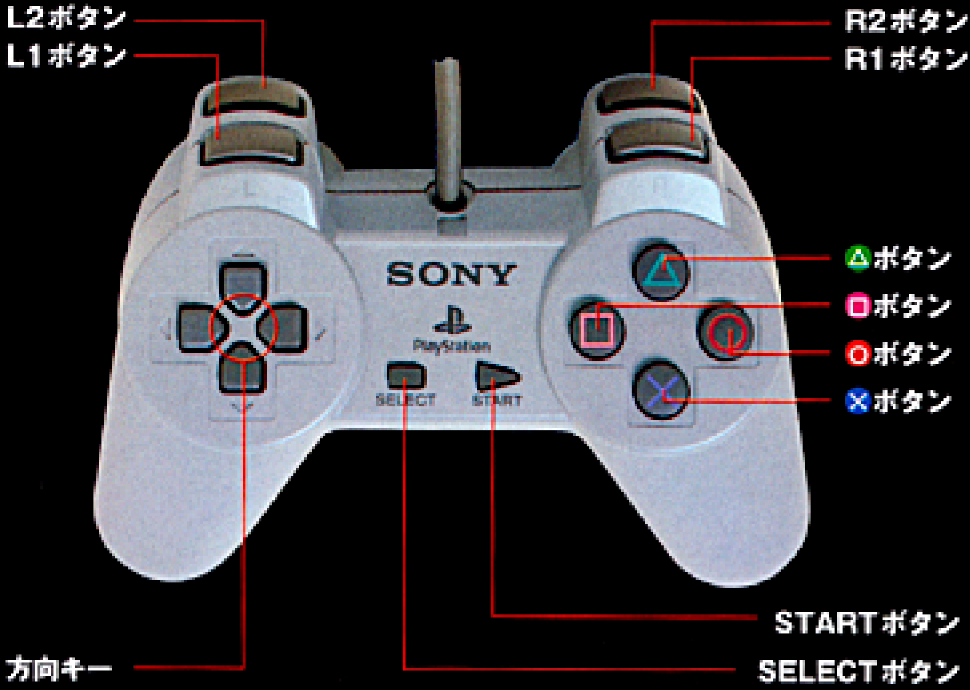
「これは会長に自分の実力を示す、大きなチャンス！
“見習い” でなくなるために…何よりも、
内藤のこれからのためにも期待に応えよう！」

あなたの「トレーナー人生」は、ここから始まったのであった。






# 操作方法


L2ボタン
L1ボタン
R2ボタン
R1ボタン
△ボタン
□ボタン
○ボタン
×ボタン
SONY
PlayStation
SELECT
START
方向キー
STARTボタン
SELECTボタン

## ボタン別コマンド表

| 対応シーン／使用ボタン | 育成シーン | 試合シーン |
|---|---|---|
| 方向キー ↑ | カーソル ↑ 移動／選択 | 攻撃系アドバイスのパネルに切り替わる |
| ↓ | カーソル ↓ 移動／選択 | 防御系アドバイスのパネルに切り替わる |
| ← | カーソル ← 移動／選択 | 移動系アドバイスのパネルに切り替わる |
| → | カーソル → 移動／選択 | 精神系アドバイスのパネルに切り替わる |
| セレクトボタン | 使用しない | タオル投入　はい／いいえ |
| スタートボタン | 使用しない | ポーズ機能　ON／OFF |
| L1ボタン | 使用しない | 使用しない |
| L2ボタン | 使用しない | 使用しない |
| R1ボタン | 使用しない | 使用しない |
| R2ボタン | 使用しない | 使用しない |
| ◎ボタン | 決定 | (アドバイスコマンド表参照) |
| ⊗ボタン | キャンセル | (アドバイスコマンド表参照) |
| △ボタン | 使用しない | (アドバイスコマンド表参照) |
| □ボタン | 用語解説：参照用語選択の切り替え<br>メニュー作成：練習項目の消去 | (アドバイスコマンド表参照) |

## アドバイスコマンド表

| 対応系統／使用ボタン | 攻撃系(方向キー↑) | 防御系(方向キー↓) | 移動系(方向キー←) | 精神系(方向キー→) |
|---|---|---|---|---|
| ◎ボタン | 手を出せ | ガード | 右へ回れ | おちつけ |
| △ボタン | ジャブ | クリンチ | 前へ出ろ | おちつけ |
| □ボタン | カウンター | かわせ | 左へ回れ | おちつけ |
| ⊗ボタン | ボディ | クリンチ | はなれろ | おちつけ |

# ゲームの遊び方

## HOW TO PLAY




「ファイナルラウンド」のディスクを本体にセットし、電源を入れてください。しばらくするとデモ・ムービーが流れ、その後にタイトル画面が表示されます。"PRESS START" と表示されている時に、スタートボタンを押すと、下記の3つのメニューが表示されます。

### ■CONTINUE

以前の続きを行いたい時は、このコマンドを選択／決定してください。メモリーカードから保存してある「育成データ」を読み込んで、"続き" からプレイできます。「育成データロード画面」で、続きをプレイしたいデータを方向キー↑↓で選択し、◎ボタンを押すとゲームが再開されます。（詳細は27P参照）

### ■NEW GAME

初めて「ファイナルラウンド」をプレイする場合や、新規でゲームを始めたい場合は、このコマンドに方向キー↑↓でカーソルを合わせ、◎ボタンを押すとゲームが開始されます。（詳細は9P参照）

### ■VS MODE

育成したボクサーを使い、友達と「対戦」をする時は、このコマンドを選択／決定してください。対戦専用の「VS MODE」に切り替わります。（詳細は35P参照）

**データセーブに関して**

別売の「メモリーカード」を使用する事で、「育成データ」（育成中のボクサーデータ）をセーブして、保存する事ができます。「育成データ」は、「ボクサーひとり」（育成したキャラクターひとり）につき「2ブロック」使用します。メモリーカードに余裕があれば、何人分でも「育成データ」を保存できます。こまめなセーブは、育成中の様々な失敗をやり直す時に役立ちます。また、「VS MODE」用に、複数のキャラクターを用意しておくのも良いでしょう。（詳細は27P参照）

# 育成について

## HOW TO DEVELOP




「NEW GAME」を選択すると最初から、「CONTINUE」を選択すると以前の続きから「ボクサーの育成」が始まります。

## NEW GAME

「NEW GAME」を選択すると、トレーナーの名前入力画面の後、キャラクターの紹介画面になり、その後、ジム初の世界チャンピオン「アトラス内藤」の育成が始まります。初防衛戦は1ヶ月後。1ヶ月の間、内藤のために尽くしましょう。内藤の初防衛戦が終了すると、本格的な育成が始まります。

## CONTINUE

「CONTINUE」を選択すると、以前より育成していたキャラクターのデータ（育成データ）を読み込み、継続して育成を行う事ができます。

# 育成の開始
## GAME START

タイトル画面のメニューで、「NEW GAME」を選択／決定するとゲーム開始です。
まず「トレーナー」となる、あなたの名前を入力します。

### 名前の入力方法

1. 「名前入力画面」で、方向キーでカーソルを左右に動かし、「ひらがな」「カタカナ」「漢字」「英数・記号」の中から、入力したい「文字種」を選択します。選択したら、○ボタンを押します。



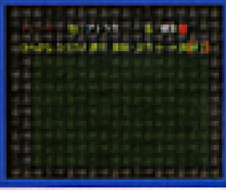
2. 「文字種」が決定すると、名前入力画面になります。方向キーでカーソルを上下左右に動かし、入力する文字を選択します。○ボタンを押すと、カーソルの合っている文字が入力されます。



3. 漢字入力の場合は、まず「文字種」で「漢字」を選択し、画面に「ひらがな」を表示させ、入力したい漢字の「読み（音読み）」に該当する「ひらがな」を選択／決定すると、漢字が一覧されます。さらに、入力したい漢字を選択し、○ボタンを押すと文字が入力されます。以上の手順で「漢字」を入力していってください。

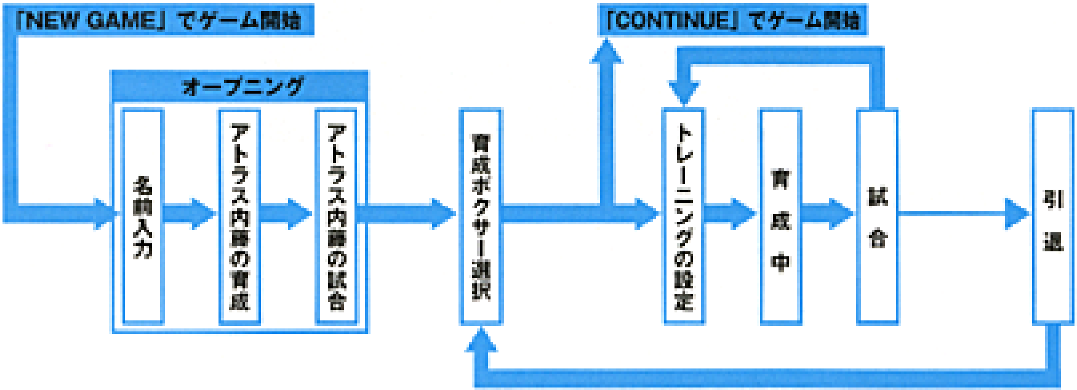


**④ 名字・名前を入力すると、「名前の入力」は完了です。名字・名前、ともに最大6文字まで入力できます。**



名前を入力し終えると、あなたが所属するジムの会長、ジムメイト3人の紹介が始まります。紹介が終了すると、わがアトラスジムのチャンピオン「アトラス内藤」が現れます。会長から「アトラス内藤のサポートをしろ」と命じられ、ゲームはスタートします。

## 育成の流れ



## 育成画面の見方　DEVELOP SCENE

**■メインコマンド**

育成に必要な様々なコマンドが集まっています。方向キー↑↓でコマンドを選択し、◎ボタンを押すと実行されます。

**■日付表**

プレイヤーがトレーナーとして活躍を始めた時からカウントします。「1週間単位」で時は過ぎていきます。

**■ボクサー（育成キャラクター）**

現在、育成しているボクサーです。




**■次試合告知**

次の試合までの残り日数を表示しています。試合が決まっていない場合は、「未決定」と表示されます。

**■体重表**

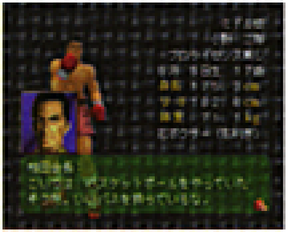
ボクサーの現体重と、上限・下限体重を表示しています。

- 上限体重：現在育成しているボクサーの階級での「上限体重」を表示しています。この体重より「重くなる」と、計量で不合格になります。
- 現体重：現在の体重を表示しています。
- 下限体重：現在育成しているボクサーの階級での「下限体重」を表示しています。この体重より「軽くなる」と、計量で失格になります。

# 本格的育成の開始

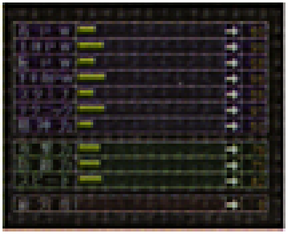
## START TO DEVELOP BOXER

**アトラス内藤の初防衛戦をサポートした後、会長から「今後はひとりのボクサーを、つきっきりで面倒を見ろ」と命じられます。いよいよ本格的な「プロボクサーの育成」が始まります。ここからは、あなたの責任で、1人のボクサーの人生を導く事になるのです。**



### ❶ キャラクター選択

まず、会長に提示された3人の「育成するボクサー候補」の中から1人を選択します。方向キーでカーソルを上下に動かし、◎ボタンを押すと「プロフィール画面」になります。



### ❷ 選手の能力と経歴を確認する

育成ボクサー候補はほとんどが素人ですが、時には「アマチュアボクシング経験者」や、「4回戦～10回戦のプロボクサー」などが候補に挙がる事もあります。それらの経歴などを確認したのち、さらに◎ボタンを押すと、選択したキャラクターの現時点での「能力値」が表示されます。確認した上で、そのキャラクターを育成するのであれば、選択肢「はい／いいえ」の「はい」にカーソルを合わせ、◎ボタンを押してください。



### ❸ プロテストを受ける

育成するキャラクターが「素人」なら、まず最初の目標は「プロボクサー」にする事。プロボクサーのライセンス獲得を目標に、トレーニングを行います。ライセンス獲得のためには、「プロテスト」と呼ばれる試験を受けなければなりません。練習をしていると、会長から「プロテストを受験するか？」と聞かれる事があります。この時、プロテストを受けるのに十分なほど鍛えたと思ったら、試験を受けさせてみてください。合格するとプロのボクサーとしての育成が始まります。

### ④ プロテスト合格！その後は？

プロになると、早々に試合の申し込みがあります。会長から申し込みについて告知がありますので試合をするか、それとも見送るかを決めてください。試合を行うと決めたら、次は対戦相手の選択です。



### ⑤ 試合相手の選択

相田会長が、申し込みのあった「試合希望者3人」を提示します。「戦績」「プロフィール」などを参考にして考慮します。決定すると、試合までの残り日数を確認できます。



### ⑥ 試合が決まったら

試合に向けて特訓開始、様々な「コマンド」を実行し、キャラクターを鍛えあげます。時には選手と「会話」を行い、「悩み」を聞いてあげたり、「不満」を聞いてあげたりする事も大事です。そうして選手の「体」と「心」の両方を鍛えあげ、ベストの状態にする事が、専属トレーナーの仕事なのです。



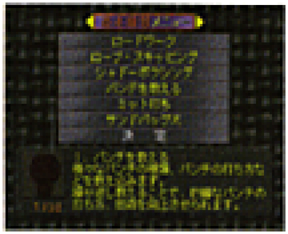
# 練習メニューの設定
## HOW TO SET TRAINIG NEMU

**練習は、「1週間」単位で消化されていきます。**
**この1週間で行われる「練習メニュー」を設定しましょう。**

### ■練習メニューを設定する：メニュー設定画面での操作と設定の方法

メインコマンドの「練習」を実行します。次に「メニュー設定」を選択し、◎ボタンで決定します。すると、練習メニューを設定する画面になります。この画面で、練習メニューの設定を行います。

※「練習メニュー」各種は、あらかじめ設定されています。メニューの作成／設定に慣れるまではそのまま使用すると良いでしょう。コツがわかってきた段階で、自分なりの「オリジナル練習メニュー」を設定してください。



**❶ 練習メニュー表の選択**

最初に、設定したいメニュー表を選択します。「メニュー表選択欄」で、方向キー←→でメニューを切り替え、練習設定を行うメニュー表を選択します。選択したら、◎ボタンを押してください。



**❷ 練習項目を設定する**

練習項目を設定します。メニュー表にカーソルが表示されたら、設定したい「メニュー欄」を方向キー↑↓で選択します。選択したら、◎ボタンを押してください。設定する練習を選択できます。

※この際、△ボタンを押す事で、設定されている練習項目を「メニュー欄」から削除できます。「メニュー欄」の練習項目をすべて削除すると、初期設定の練習メニューが自動的に再設定されます。

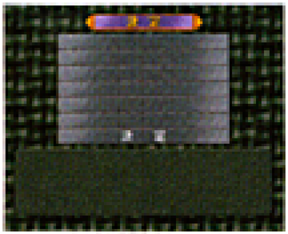
### ❸ 設定する練習項目を選ぶ

練習項目を選択し、決定します。方向キー↑↓で練習項目が切り替わります。設定したい練習項目を選択し、◎ボタンを押してください。練習メニュー表に選択した練習項目が設定されます。



### ❹ 設定の終了

❷〜❸を繰り返し、「メニュー表」に練習を設定していきます。メニュー表が完成したら「メニュー欄」の「終了」を選択し、◎ボタンを押すと「メニュー表選択欄」にカーソルが戻ります。「メニュー表選択欄」で「終了」を選択し、◎ボタンで練習メニューの設定を終了できます。



## 設定できない練習項目について

「練習メニュー表」によっては、設定できない「練習項目」もあります。たとえば「試合直前メニュー」に「スパーリング」を設定する事は「ケガの危険性のあるスパーリングを、試合の直前に行う事はあり得ない」という概念のために、できないようにしてあります。また、山／海合宿用のトレーニングメニュー（No.25〜No.30）も、合宿時専用の練習のため「山／海合宿メニュー」以外で設定する事はできません。

# 練習を実行せよ!

## LET'S DO IT TRAINING

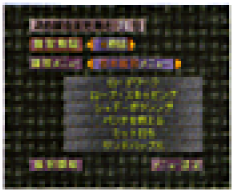
「メニュー設定」で練習メニューを設定し、下記の操作を行い、練習を行いましょう。

### ■練習を実行する：練習を行うまでの手順と操作説明

練習をボクサーに行わせるには、まず方向キー↑↓でメインコマンドの「実行」を選択し、◎ボタンでコマンドを実行します。すると、「ジムワーク」「休養」「キャンプ」の3つのメニューが表示されます。

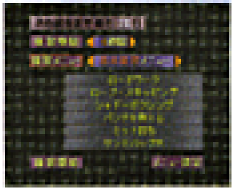
### ■ジムワーク：「ジムワーク」の設定と実行の方法

「ジムワーク」は、ジム内での練習をボクサーに行わせるコマンドです。方向キー↑↓で選択し、◎ボタンを押すと「ジムワークメニュー設定画面」になります。ここでは、練習メニューの「どれを行うのか？」「どのくらいの期間、行うのか？」を設定します。



**❶「練習期間」の決定**

まず、方向キー↑↓で「練習期間」にカーソルを合わせてください。その後、方向キー←→で「何週間練習させるのか？」が設定できます。「1週間〜4週間」の練習期間の設定ができます。



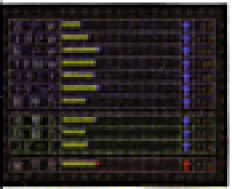
**❷「練習メニュー表」の選択**

次に「どの練習メニューを行うか？」を設定します。方向キー↑↓で「練習メニュー」にカーソルを合わせ、←→で「練習メニュー表」を選択します。



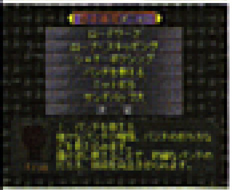
**❸「練習」の実行**

❶❷を設定したら練習を行います。方向キー↑↓で「練習開始」にカーソルを合わせ、◎ボタンを押すと練習を行っている「ムービー」が流れます。ただし、スタートボタンで「ムービー」をキャンセル、もしくは、コンフィグでカットする事ができます。



**❹「練習」の終了**

練習成果（ボクサーのパラメータ表）が表示されますので、練習によって何が強化されたかを確認してください。



**❺「練習メニュー表」の変更と終了**

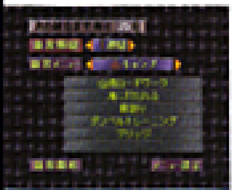
練習メニュー表を変更したい場合は、方向キー↑↓で「メニュー変更」にカーソルを合わせ、◎ボタンで「練習メニュー設定画面」に切り替えてください。メニュー設定の方法は「練習メニューの設定」と同様です。（詳細は15P参照）

## ■休養：「休養」について

「休養」は、ボクサーに「1週間の休養」を与えるコマンドです。「休養」を行う事で、「疲労」を回復できます。（疲労数値の減少）「休養」を選択し、◎ボタンを押すと、ボクサーは休養に入ります。ただし、キャラクターの能力値は下がります。

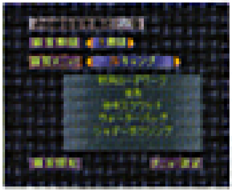
## ■キャンプ：「キャンプ」の設定と実行の方法

「キャンプ」はボクサーとともにジムを離れ、海や山、あるいは海外に行き、強化合宿を行うコマンドです。キャンプ地で行われる練習は、通常の練習以上に「疲労」しますが、大きく能力を伸ばす事ができます。（通常以上に効率の良い練習には「HIGH」マークがつきます）ただしキャンプは相田会長から許可が出ないと行う事はできません。方向キー↑↓で「キャンプ」を選択し、◎ボタンを押すと「キャンプメニュー設定画面」になります。



**❶「練習期間」（キャンプの期間）を決める**

まず、方向キー↑↓で「練習期間」にカーソルを合わせ、←→で「何週間キャンプに行くのか？」が設定できます。



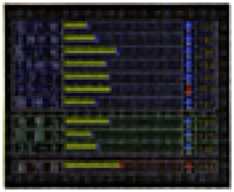
**❷「キャンプメニュー表」(行き先)の選択**

次に「どのキャンプを行うか?」を設定します。方向キー↑↓で「練習メニュー」にカーソルを合わせ、←→で「キャンプメニュー表」(行き先)を選択します。




**❸「キャンプ」の実行**

❶❷を設定したらキャンプに行きます。方向キー↑↓で「練習開始」にカーソルを合わせ、○ボタンを押すと行き先が告知され、キャンプ地での練習をイメージした「ムービー」が流れます。



**❹「キャンプ」の終了**

「ムービー」が終わると、設定していた日数のキャンプが終了した事になります。成果(ボクサーのパラメータ表)が表示されますので、何が強化されたかを確認してください。



**❺「キャンプメニュー表」の変更と終了**

「キャンプメニュー表」を変更したい場合は、方向キー↑↓で「メニュー変更」にカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。「キャンプメニュー設定画面」に切り替わります。メニューの設定方法は、「練習メニューの設定」と同様です。(詳細は15P参照)

### 「キャンプ」(強化合宿)について

ボクサーの「地位」によって行ける所(キャンプ地)が変わります。「4回戦」「6回戦」といった、まだプロボクサーとして駆け出しの地位では、行けるキャンプ地も国内に限られますが、「日本チャンピオン」や「世界ランカー」になると、キャンプ地を海外にする事も可能です。どこをキャンプ地として指定できるかは、「地位」が向上した際に相田会長が伝えてくれます。

# メインコマンドの説明

## MAIN COMMAND






育成画面で使用するコマンドには、練習メニューを設定するコマンド以外にも数多くあります。

### ■実　行

設定した練習を実行させるコマンドです。

**❶ ジムワーク**

ボクサーに通常の練習（ジム内での練習）を行わせるコマンドです。あらかじめ作成しておいた「練習メニュー表」（基本練習／試合前調整／試合直前／自由）からメニューや練習期間を設定し、練習を実行します。

**❷ 休　養**

1週間の休息をボクサーに与えるコマンドです。実行すると、「疲労」が回復しますが、「体重」が増加します。

**❸ キャンプ**

ボクサーにキャンプ（強化合宿）を行わせるコマンドです。7つの「キャンプメニュー表」（行き先）の中から選択し、期間を設定し、キャンプを実行します。

### ■練　習

「練習メニュー」の設定や、「スタイル」の設定、「公開スパーリング」などを行うコマンドです。

**❶ メニュー設定**

ボクサーに行わせる練習メニューを設定するコマンドです。30項目ある「練習項目」からボクサーに行わせる練習を選び「練習メニュー表」を設定します。

**❷ スタイル設定**

ボクサーの「タイプ」と「構え」を選び、「ボクシングスタイル」を設定します。

**❸ 公開スパーリング**

「公開スパーリング」は、プレイヤーがボクサーの「行動」を確認したり、「試合での操作方法」を確認するためのコマンドです。このコマンドによるボクサーの能力（パラメータ）への影響は、一切ありません。

## ■会　話

「育成ボクサー」「ジムメイト」と会話を行うコマンドです。

**❶選　手**

育成ボクサーと会話を行います。話しかける事で、現在抱えている悩みや不満を聞く事ができます。

**❷生　活**

育成ボクサーに普段の生活での「とるべき態度」「心がけるべき事」などに対して指示をします。

**❸食　事**

育成ボクサーの「食生活」に対して指示をします。

**❹アドバイス**

ジムメイトの3人がプレイヤーの育成方法に対して、様々なアドバイスをくれます。

| 生活指示一覧表 | |
|---|---|
| 特になし | ボクサーの自主性に任せます。 |
| オーバーワーク | 1つ1つの練習に対して、「オーバーワーク」をしないように指示します。 |
| 病気・ケガ | 普段から、特に「病気」「ケガ」に注意して行動するように指示します。 |
| サボリ | 練習をサボらないように注意・指示をします。 |
| 女性関係 | 女性にうつつを抜かさないように指示をします。 |

| 食事指示一覧表 | |
|---|---|
| 現状維持 | 現在の体重を維持するように指示をします。 |
| 筋力アップ | 筋力をつけるための食事をとるように指示をします。 |
| スタミナ増進 | スタミナのつく食事をとるように指示をします。 |
| 軽い減量 | 軽めの減量を行うように指示をします。 |
| きつい減量 | きつめに減量を行うように指示をします。 |

F I N A L R O U N D

## キャラクター能力値一覧表

| | |
|---|---|
| 首PW | 首の筋力を表した数値です。<br>相手のパンチに耐えるために必要な筋力の1つです。 |
| 上体PW | 上半身の総合的な筋力を表した数値です。<br>パンチ力だけでなく、ディフェンスにも必要な数値です。 |
| 腕PW | 腕力を表す数値です。<br>パンチ力をつけるために必要な筋力の1つです。 |
| 下半身PW | 下半身の総合的な筋力を表した数値です。<br>高い攻撃力と受けたダメージの吸収のためにも必要な筋力です。 |
| スタミナ | 持久力を表した数値です。スタミナがあると、長い時間闘う事ができ、<br>またダメージにも耐える事ができるようになります。 |
| テクニック | 身につけたボクシング技術を表す数値です。<br>攻撃／防御の技術を示しています。 |
| 精神力 | 身につけた精神力の高さを表す数値です。<br>精神力は時には信じられない粘りや、力を生み出します。 |
| 攻撃力 | ボクサーの総合的な攻撃力を表した数値です。 |
| 防御力 | ボクサーの総合的な防御力を表した数値です。 |
| スピード | ボクサーの総合的なスピードを表した数値です。 |
| 疲労度 | ボクサーの疲労の度合いを表した数値です。<br>疲労の数値が高くなると、ケガや病気等、様々な障害が発生します。 |

## キャラクター能力値を上げるための効果的な練習メニュー

| | |
|---|---|
| 首PW | ブリッジ、背筋運動 他 |
| 上体PW | メディシングボール、背筋運動 他 |
| 腕PW | ダンベルトレーニング、サンドバック、ウォーターバック 他 |
| 下半身PW | ダッシュを交えたロードワーク、ロードワーク 他 |
| スタミナ | ロードワーク、ダッシュを交えたロードワーク 他 |
| テクニック | パンチを教える、コンビネーションを教える<br>ミット打ち、マスボクシング、スパーリング 他 |
| 精神力 | マスボクシング、スパーリング 他 |

## ■相　談

会長に相談するコマンドです。

### ❶引　退

現在育成しているボクサーを引退させる時に使用します。実行するとそのキャラクターを育成できなくなりますので、注意してください。

### ❷階級変更

現在育成しているボクサーの「階級」を変更します。「減量が厳しい」「複数階級での制覇を目指す」などといった時に使用します。

### ❸コスチューム

練習時／試合時の「コスチューム」を変更できます。コスチュームの「デザイン」だけは、育成ボクサーが6回戦以上にならないと変更できません。「ボクサーとしての地位」が上がると、選択できるデザインも増えていきます。

## ■状　態

育成中キャラクターの「状態」を確認できます。

### ❶ステータス

育成中ボクサーのパラメータ（能力値）を確認できます。各パラメータの最大値は「999ポイント」です。

### ❷プロフィール

育成中ボクサーの「プロフィール」を確認できます。

### ❸経　歴

育成中ボクサーの経歴（大会優勝経験、王座獲得経験）が確認できます。

## ■情　報

本製品におけるボクシング界の情報を確認できます。

**❶ ランキング**

育成中のボクサーと同階級の「日本／東洋太平洋／世界」のランキングが確認できます。L1ボタン／R1ボタンでランキング表が切り替える事ができ、さらにカーソルを好きなランカーに合わせ、◎ボタンを押すとプロフィールが確認できます。

**❷ トレーナー評価**

プレイヤーに対して、「トレーナーとしての評価」が「レベル」という形（数字）で表示されます。

**❸ 公式ルール**

本製品における「公式ルール」が確認できます。公式ルールは日本／東洋太平洋／世界共通です。

**❹ 用語解説**

「ボクシング用語」を調べる事ができます。

## ■システム

ゲーム中の設定を変更できます。

**❶ セーブ**

メモリーカードに現在の進行状況をセーブする事ができます。（詳細は27P参照）

**❷ ロード**

メモリーカードにセーブしていたゲーム途中の育成データをロードし、続きを遊ぶ事ができます。
（詳細は27P参照）

**❸ オプション**

ゲーム内の各種設定を変更する事ができます。（詳細は28P参照）

**❹ 戻る**

ゲームに戻ります。

## 練習項目一覧表

| トレーニング内容 | 基本練習 | 試合前調整 | 試合直前 | 自由 | 山 | 海 | 韓国 | タイ | メキシコ | アメリカ | イギリス |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1.パンチを教える | | | × | | | | | | | | |
| 2.ガードを教える | | | × | | | | | | | | |
| 3.ステップを教える | | | × | | | | | | | | |
| 4.スウェーを教える | | | × | | | | | | | | |
| 5.シフトウェートを教える | | | × | | | | | | | | |
| 6.コンビネーションを教える | | | × | | | | | | | | |
| 7.フォームチェック | | | × | | | | | | | | |
| 8.ロードワーク | | | | | × | × | | | | | |
| 9.ダッシュを交えたロードワーク | | | × | | × | × | | | | | |
| 10.ダッシュ | | | × | | × | × | | | | | |
| 11.ロープ・スキッピング | | | | | | | | | | | |
| 12.サンドバッグ（大） | | | | | | | | | | | |
| 13.サンドバッグ（小） | | | | | | | | | | | |
| 14.ウォーターバッグ | | | | | | | | | | | |
| 15.パンチングボール・シングル | | | | | | | | | | | |
| 16.パンチングボール・ダブル | | | | | | | | | | | |
| 17.シャドーボクシング | | | | | | | | | | | |
| 18.ミット打ち | | | | | | | | | | | |
| 19.マスボクシング | | | | | | | | | | | |
| 20.スパーリング | × | | × | | | | | | | | |
| 21.ダンベルトレーニング | | | | | | | | | | | |
| 22.メディシンボール | | | | | | | | | | | |
| 23.ブリッジ | | | | | | | | | | | |
| 24.背筋運動 | | | | | | | | | | | |
| 25.山道ロードワーク | × | × | × | × | | × | × | × | × | × | × |
| 26.薪割り | × | × | × | × | | × | × | × | × | × | × |
| 27.滝に打たれる | × | × | × | × | | × | × | × | × | × | × |
| 28.砂浜ロードワーク | × | × | × | × | × | | × | × | × | × | × |
| 29.水泳 | × | × | × | × | × | | × | × | × | × | × |
| 30.水中スクワット | × | × | × | × | × | | × | × | × | × | × |

×：選択不可能な練習項目

# イベント
## EVENT

### ■イベント：様々な事件や出来事について

ゲームを進行させていくと、育成中のボクサーに様々な出来事が起こります。イベントのほとんどは、育成キャラクターとの「信頼関係」「育成キャラクターの人気」「疲労」「精神力」などが影響して発生します。常日頃から育成キャラクターと「会話」を行い、「信頼関係」を築いたり、「会話コマンド：生活」などで指示をしたりすると、不運なイベントの発生を抑える大きな要因となります。

### ■トレーナーレベルについて

トレーナーレベルは、あなたのトレーナーとしての「技量」を表す数値です。「チャンピオンを育てた」といった実績を積む事で上昇し、「ケガをさせてしまう」といったトラブルを起こすと下がります。レベルが高くなると、試合中の「インターバル」での行動回数が増えたりします。

### ■公式ルールの見方

公式ルール画面では、7つの項目別の「公式ルール」を確認できます。方向キーで上下にカーソルを動かし、見たい項目にカーソルを合わせます。ここで◎ボタンを押すと、その項目のルールを確認できます。

※ここで確認できるのは、本製品における「公式ルール」です。

### ■ボクシング用語辞典の見方

五十音順に用語は並んでおり、方向キー←→で「行」を選択して（ア行、カ行などの選択）、↑↓で用語にカーソルを動かし、選択します。選択後、◎ボタンを押すと用語の意味を確認できます。

**参照用語を調べる**

用語の中には、関連用語（参照用語）が画面下部に表示される事があります。この時、◎ボタンを押すと「参照用語」にカーソルが表示されます。カーソルが表示された後、方向キー↑↓で「参照用語」を選択し、◎ボタンで確認できます。

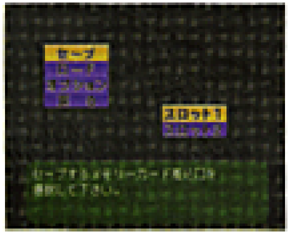


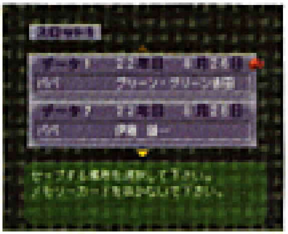





# セーブ／ロードについて

SAVE ROAD





## ■セーブの方法

メインコマンドの「システム」を選択／実行すると、システムメニューが表示されますのでメニュー内の「セーブ」を選択し、◎ボタンを押してください。

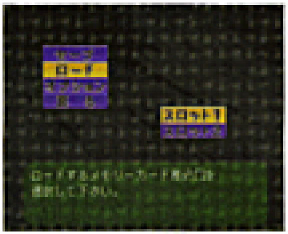
次に、メモリーカードの差し込んである「メモリーカード差込口」（スロット）を指定します。セーブファイル選択画面になったら、セーブ可能なファイルを方向キー↑↓で選択してください。◎ボタンを押すと、カーソルの合っているファイルに育成データがセーブされます。

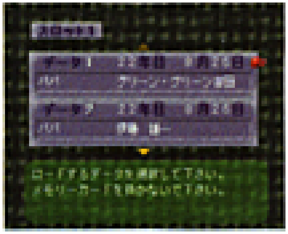
●セーブ可能なファイル

- 「新規データ」と表示してあるファイル
- 育成データが書き込まれてあるファイル（上書きする）

●セーブ不可能なファイル

- 「セーブ不可（使用済み）」と表示されたファイル





## ■ロードの方法

メインコマンドの「システム」を選択／実行すると、画面が切り替わりシステムメニューが表示されます。メニュー内の「ロード」を選択し、◎ボタンを押してください。

次に、メモリーカードの差し込んである「メモリーカード差込口」（スロット）を指定します。ロードファイル選択画面になったら、ロードするファイルを方向キー↑↓で選択してください。◎ボタンを押すと、カーソルの合っているファイルの育成データをロードします。

注：セーブの際、上書きをすると、前のデータが完全に消滅します。

注：セーブ／ロードを行っている最中に、メモリーカードの抜き差しは、絶対に行わないでください。データ破損の原因になります。

# オプションについて
## OPTION



ゲーム内で下記の設定を変更する事ができます。「BGMボリューム」「SEボリューム」以外の設定は、選択後に「戻る」を実行し、オプション画面から抜けた時点で適用されます。

### ❶ メッセージ表示スピード
メッセージの表示速度を「遅い」「普通」「速い」の3段階から変更／設定できます。
方向キー←→で選択できます。

### ❷ 練習表示スキップ
練習風景の「ムービー」を表示せず、キャンセルする事ができます。「OFF」で通常通りに見る事ができます。「ON」にするとキャンセルする事ができます。方向キー←→で選択できます。

### ❸ 表示単位
ゲーム内の「センチ」(cm) と「キログラム」(kg) を「センチ」は「フィート」(ft)、「キログラム」は「ポンド」(lb) と表記するようにできます。方向キー←→で選択できます。

### ❹ サウンドタイプ
ゲーム中BGMの「ステレオ音声」「モノラル音声」を切り替える事ができます。方向キー←→で選択できます。

### ❺ 練習BGM
練習時のBGMを5種類の中から選択できます。方向キー←→で選択します。
※選曲中、スタートボタンを押すと試聴できます。

### ❻ 試合BGM
試合時のBGMを4種類の中から選択できます。方向キー←→で選択します。
※選曲中、スタートボタンを押すと試聴できます。

### ❼ BGMボリューム
ゲーム中BGMのボリュームを調節できます。方向キー←で小さく、→で大きくできます。

### ❽ SEボリューム
ゲーム中SEのボリュームを変更できます。方向キー←で小さく、→で大きくできます。

### ❾ 終　了
オプションを終了し、システム画面に戻ります。

# 試合について

**MATCH**



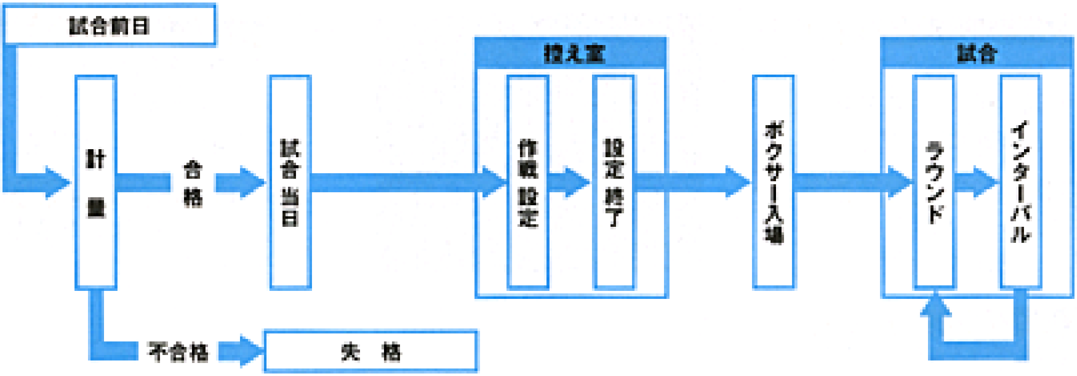




苦しく、辛かった練習の成果を試す時…それが「試合」です。試合では、あなたはトレーナーからセコンドへと転身し、ボクサーのフォローに回ります。ラウンド中は、的確な指示をキャラクターに出し、動きをサポートしてあげなくてはなりません。インターバルでは、うがいをさせたり、傷の手当てをしたりして、ボクサーの回復に従事します。

的確な指示を出し、ボクサーを勝利へ導いてください。それが、試合におけるあなたの役割なのです。

## 試合の流れ



## 試合画面の見方　MATCH SCENE

**■タイム表示**
試合は１ラウンド３分間で行われます。

**■指示系統表示パネル**
方向キーと連動しています。ボクサーに出す指示系統を変更します。



**■アドバイスパネル**
ボクサーにおくるアドバイスです。指示系統によって内容は変化します。



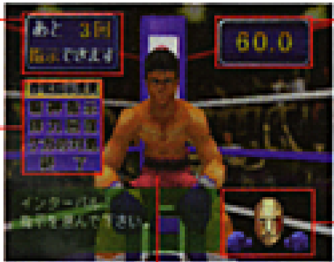
**■ボクサー君**
育成ボクサーの試合中の状態を表しています。
（詳細は34P参照）

## 試合・インターバルシーンでの画面の見方　INTERVAL SCENE

**■指示回数表示**
トレーナー（セコンド）の実行できるコマンド回数を表示します。

**■コマンド**
インターバル中に行えるコマンド群です。

**■ボクサー**
育成しているボクサーです。




**■残り時間**
コマンドを実行するごとに、減っていきます。
インターバルは1分間です。

**■ボクサー君**
ボクサーの状況を表しています。

## ■試合の流れ





### ❶計　量

試合の前に計量を行います。各階級ごとに決められている規定体重の範囲から外れたボクサーは「失格」とされ、試合を行う事ができません。

### ❷控え室



試合が始まる前に、その試合での「作戦」（作戦指示）をたてます。「作戦」は、試合中にプレイヤーからの「かけ声」（行動指示）がない場合にとる行動の事を表します。「作戦」は全部で4種類あります。

### ❸試　合

試合中、プレイヤーは「育成ボクサーをリングの外から見ている」形になります。セコンドとして、試合運びにマズイ所があれば「かけ声」（行動指示）を出します。

## ■試合の終了

試合は下記の状況になった場合に終了します。

| 試合が終了する状況 | |
|---|---|
| KO(ノックアウト) | ダウンして"テン・カウント"以内に立ち上がる事ができなかった場合や、1ラウンド中にダウンを3回した場合（4回戦は2回、6回戦以降は3回のダウンで）「KO」（ノック・アウト）と呼びます。 |
| TKO(テクニカル・ノックアウト) | ラウンド中に、セコンドから"タオル"が投げ入れられると、試合を棄権する事になります。この場合、「TKO」（テクニカル・ノックアウト）と呼びます。 |
| 判定(勝利／敗北) | 規定のラウンド数以内に勝負がつかなかった場合、3人の審判が勝者を決定します。「試合を優勢に運んでいた方はどちらか？」を考慮し、「投票」という形で結論を出します。 |

## ■インターバル

1分間という限られた時間の中で、プレイヤーは育成ボクサーの体力を回復させたり、ケガを治療したり、「作戦」を変えたりして助けます。方向キー↑↓でカーソルを動かし、実行したい行動を選択します。「行動」を決めたら、◎ボタンを押してください。「トレーナーレベル」が高いと、行動回数が増えます。

●作戦指示変更　控え室で決めた作戦を変更する時に使用するコマンドです。

●精神指示　ボクサーに「ほめる」「励ます」「しかる」の3種の言葉のどれかを投げかけ、士気を高めようとします。

●体力回復　ボクサーの体力を回復するために、セコンディングを行います。
※セコンディング：「深呼吸させる」「うがいをさせる」「マッサージする」といった、ボクサーの体力を回復させる行動の事。

●ケガの対処　試合中に受けた「顔」に対しての「ケガ」を治療します。

●終了　インターバルを終了します。

# ADS（Adviser System）について

ADS

試合は、『自らの意思で行動するボクサー（育成キャラクター）』を見守る形で進行します。プレイヤーは、試合ではセコンドになり、試合を行っているキャラクターに対し、「もっと前へ出ろ！」「もっと手を出せ！」「ボディを狙え！」と、実際の試合のように「かけ声」を行い、ボクサーを操作します。あなたが的確かつ適切な指示を出す事で、ボクサーを勝利へと導く事ができます。

## ■指示を出すにあたって

### ❶ 対戦相手の行動を見る

試合が始まったら、まず対戦相手が「どう行動するのか？」をよく観察してください。どんな指示を出すか？すべては相手の行動を確認した上で行ってください。

### ❷ ボクサーが直面する様々な苦境

試合中のボクサーには様々な事が起きます。例えば「緊張で体が動かない」「怒りに我を忘れる」「闘争心をなくしてしまう」といった精神的な事や、「疲労やダメージがピークに達している」「ケガをした」といった肉体的な事などなど。そういった苦境の中、ボクサーは闘っています。

### ❸ 指示を出す

ボクサーは「作戦」に従って行動をとりますが、どうしても戦局に合っていない行動をとってしまう事があります。また、「スタミナがなくなり、ヘロヘロ」なのに突進したり、いつまでも攻めあぐねていたりする事もあります。そんな時に必要なのがプレイヤーの指示であり、かけ声なのです。状況を踏まえた上で、様々な指示を出して、ボクサーを勝利へと導いてください。

## ■指示の出し方

### ❶ 出したい指示の系統を決める

まず、指示したい事（指示系統）を決めます。「指示系統」は、方向キー↑↓←→に割り振られてありますので、出したい指示に合わせて方向キーを押してください。すると、「アドバイスパネル」が、選択された指示系統に合わせて変化します。

### ❷ 出したい行動指示を決める

次にどの指示（行動表示）を行うかを考えます。「行動指示」は、○・×・△・□ボタンごとに割り振ってありますので、出したい指示に対応したボタンを押します。ボタンを押すと、指示する「声」が聞こえた後、ボクサーに伝わります。

### ❸「行動指示」には、2段階ある

「行動指示」は2段階の「伝え方」があります。ボタンを1回押せば「軽く指示する」、ボタンを連続で押せば、「強く指示する」事になります。

### ■タオルを投げ入れる

試合によっては、これ以上闘っては危険だという時があります。セレクトボタンを押すと、「タオルを投げ入れるか？」と表示されますので、「これ以上は無理」と判断したら、即座に「はい／いいえ」の「はい」を選択して、試合を放棄するようにしてください。方向キー↑↓で選択し、◎ボタンで決定します。

### ■ダウンしたら

ボクサーがダウンすると、「ボタン連打アイコン」が表示されます。◎・△・□・×ボタンのどれでも良いので連打しましょう。連打する事によって、「声援」を送る事ができます。「声援」を受けた事で、ボクサーが気力を取り戻す事ができれば立ち上がります。

### ■バッドステータスについて

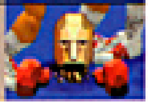
試合中、ダメージや疲労が蓄積されていくに従って、ボクサーが思わぬ障害に陥る事があります。障害は、「ケガ」「闘争心がなくなる」などなど様々です。それらの障害は、インターバルで取り除けたり、精神指示コマンドの「落ち着け」を実行して回復させたりする事が可能です。中には試合中では回復しない症状がありますが、それらは試合終了後に一定の日数「休養」をさせる事で回復します。試合中は、症状ごとに「ボクサー君」が変化して、ボクサーの状態をプレイヤーに知らせてくれます。

## 「ADS」（Adviser System）とは？

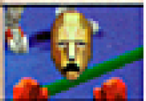
本製品の最大の特徴となっているのが、「ADS」です。「ADS」は、ボクシングの試合におけるセコンド（トレーナー）の役目…つまり、「ボクサーに適切な指示を出し、勝利に導く」という役目をシミュレートしたシステムです。状況を判断し、繊細かつ大胆な指示を送り、実践させ、勝利を目指すといった、あたかも「あやつり人形」を操作する「人形遣い」的な感覚で、ボクシングの試合は展開していきます。試合おける「裏方の闘い」（セコンド達の闘い）を表現したシステム、それが「ADS：アドバイザー・システム」なのです。

## バッドステータス一覧表

### 身体面でのバッドステータス

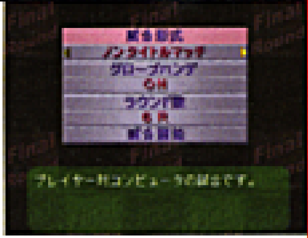
| 名　称 | 症　状 | ボクサー君 |
|---|---|---|
| 疲　労 | 疲労やダメージが蓄積した状態です。また、他のバッドステータスを併発しやすくなっていますので、注意が必要です。 |  |
| 拳へのダメージ | 何らかの原因で、拳を痛めてしまった状態です。拳を痛めると、攻撃力が急激に下がります。試合は続行できますが、試合中に回復する事はできません。 |  |
| アゴへのダメージ | 強烈な打撃をアゴに受け、痛めてしまった状態です。激痛により、攻撃力／防御力が下がってしまいます。試合の続行は、プレイヤーの判断に委ねられますが、試合中に回復する事はできません。 |  |

### 精神面でのバッドステータス

| 名　称 | 症　状 | ボクサー君 |
|---|---|---|
| 闘争心ゼロ | 闘争心をなくしてしまっている状態です。コーナーから出て行かず、攻められてもガードしかしなくなります。 |  |
| 緊　張 | 緊張のために、体が動かなくなっている状態です。声援を送ってリラックスさせてあげないと、いつもの動きができずに試合が終わってしまう事も…。 |  |
| 逆　上 | 怒りで我を忘れた状態です。指示を無視して対戦相手に突進していってしまいます。うまくいけば相手をダウンさせる事ができるかもしれませんが、スタミナの消耗とカウンターの危険性があります。 |  |
| 意識朦朧（いしきもうろう） | 意識が朦朧としていて、隙だらけの状態です。棒立ちのままで、相手の攻撃をかわす事も、ガードする事もしなくなります。 |  |

# 「VS MODE」の遊び方

VS MODE




タイトル画面のメニューで、「VS MODE」を選択／決定すると、まず「ワンマッチ／トーナメント」の選択画面になります。方向キー↑↓で選択／決定すると、それぞれのモードの設定画面に切り替わります。

- 「ワンマッチ」　：1～2人のプレイヤーで遊ぶモードです。
- 「トーナメント」：1～8人のプレイヤーで遊ぶモードです。
- 「オプション」　：ゲームの各種設定を行えます。（詳しくは28P参照）

## ■「ワンマッチ」モードの遊び方

### ❶試合形式の決定

まず、試合の形式を決定します。方向キー↑↓で「試合形式」にカーソルを合わせ、←→で3種類の試合形式が表示されますので、行いたい形式を選択してください。

### ❷「グローブハンデ」の設定

対戦は階級に関係なく行われますので、対戦カードによっては体重差による有利、不利が発生します。この「グローブハンデ」を「ON」にする事で、体重差による「パンチ力の差」を無効にします。「グローブハンデ」にカーソルを合わせ、方向キー←→で「ON／OFF」を切り替えます。「ON：グローブハンデ有り」「OFF：グローブハンデなし」となります。

### ❸「ラウンド数」の設定

闘うラウンド数を設定します。「1／4／6／8／10／12ラウンド」あり、方向キー←→で選択します。以上の設定を終えた後、画面下部の「試合開始」にカーソルを合わせ、◎ボタンを押すと試合が始まります。

**試合形式表**

| | |
|---|---|
| ノンタイトルマッチ | コンピュータを対戦相手に試合を行います。 |
| タイトルマッチ | プレイヤーの育成したキャラクターを使用して、「世界無差別級王者」のタイトルを賭けて、試合を行います。試合が終わると、「タイトルの移動／タイトル統一」がなされます。闘うキャラクターのどちらも世界無差別級のベルトを所持していない場合、勝者に「世界無差別級」のベルトが渡される事になります。 |
| エキジビションマッチ | コンピュータ同士の試合を観戦できます。 |
| トーナメント | 8人参加の「トーナメント形式」で試合が行われます。参加者（育成キャラクター）が8人いない時は、コンピュータキャラクターが参加します。 |

## ■試合形式説明

### ❶ノンタイトルマッチの遊び方

「ノンタイトルマッチ」では、育成ボクサー（赤コーナー）とコンピュータボクサー（青コーナー）の対戦が楽しめます。

最初に、対戦させる「育成ボクサー」のデータを読み込みます。データ読み込みに使用する「メモリーカード」の差し込まれている「メモリーカード差込口」を選択してください。画面が切り替わり、ロードファイル選択画面になったら、「育成ボクサー」のデータを選択／決定します。プロフィール画面の後、「これでいいですか？」と表示されますので、そのキャラクターで対戦を行うのであれば、「はい」を選択してください。別のキャラクターにする場合は、ファイル選択からやり直します。

その後に対戦相手のコンピュータキャラクターを全8人の中から選択します。L1・R1ボタンを使用して、キャラクターを選択してください。コンピュータキャラクターの選択が終了すると対戦開始です。プレイヤーは、1プレイヤー側のコントローラを使用して試合を行います。
※試合の方法は通常の試合と同じです。
※以後、「1プレイヤー→1P」「2プレイヤー→2P」と表記します。

### ❷タイトルマッチの遊び方

「タイトルマッチ」では、1P側 育成ボクサー（赤コーナー）と2P側 育成ボクサー（青コーナー）の対戦が楽しめます。

最初に対戦させる「1P側 育成ボクサー」（赤コーナー）のデータを読み込みます。1P側の育成ボクサーのデータを読み込んだ後は、2P側の育成ボクサーのデータを読み込みます。1P、2P両者のキャラクターデータを読み込むと、試合開始です。育成ボクサーデータの読み込み方法は、「❶ノンタイトルマッチ」を参照してください。

試合での操作方法は、29Pの「試合について」を参照してください。画面は2人用に分かれていますが、操作方法等は同じです。

「タイトルマッチ」では、「世界無差別級王座」のタイトルがかかっています。試合終了後、「ベルト獲得／ベルト喪失」の処理を行います。画面の指示に従って、データをセーブしてください。この指示に従ってセーブを終える前は、絶対にメモリーカードを抜かないでください。データ破損の原因になります。

## VS MODE 試合画面の見方 VS MODE

■1P側
ボクサー君

■1P側
指示系統表示パネル

■1P側
アドバイスパネル




■2P側
ボクサー君

■2P側
指示系統表示パネル

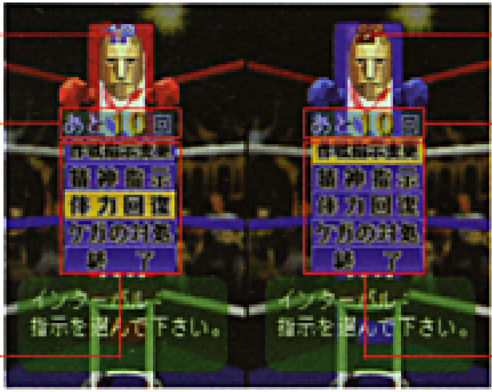
■2P側
アドバイスパネル

## VS MODE インターバル画面の見方 VS MODE INTERVAL

■1P側
ボクサー君

■1P側
指示回数表示

■1P側
コマンド




■2P側
ボクサー君

■2P側
指示回数表示

■2P側
コマンド

F I N A L R O U N D

## ■試合形式：エキジビションマッチの遊び方

コンピュータキャラクター同士の対戦を観戦します。まず「1P側」（赤コーナー）のコンピュータキャラクターを選択／決定します。次に、「2P側」（青コーナー）のコンピュータキャラクターを選択／決定します。キャラクターの選択が終了すると、試合が始まります。このモードでは、指示（行動指示、インターバルでの指示）は行えません。

## ■試合形式：トーナメントの遊び方

まず、「何人で試合を行うか？」を選択します。1～8人まで参加できます。

※参加「育成ボクサー」が8人に満たない場合、コンピュータキャラクターがランダムに選択され登場します。

次に、参加者「育成ボクサー」のデータが読み込まれます。画面の指示に従い、「メモリーカード差込口」にメモリーカードを差し込み、データを順番に参加人数分だけ読み込んでいきます。参加人数分が読み込まれると、対戦カードが組まれ、トーナメント表が画面に表示されます。

試合での操作方法、遊び方は、29Pの「試合について」を参照してください。育成ボクサー同士での試合では、画面は2人用になります。

優勝者が決まると、トーナメントモードは終了となります。

※画面上では参加登録した順に1P～8Pと表示されます。

## 世界無差別級ベルトとは？

対戦専用に設定されたベルトが「世界無差別級ベルト」です。「タイトルマッチ」でのみ、そのベルトを賭け、闘いが行われます。このベルトは「何人倒してきたか？」を表す象徴です。

対戦は、勝てば「ベルト統一」（ベルト獲得数がアップする）負けると「ベルト喪失」となります。

勝ち続ける限り、ベルト獲得数がカウントされていきます。一度でも負ければ、すべてを失う厳しい闘いです。もちろん、ベルトがない場合でも、「タイトルマッチ挑戦」という形で試合は行われます。相手がベルトをいくつ獲得していようとも、勝利した時点では「ベルトを1つ獲得」と処理されます。対戦相手が、過去の対戦において累積してベルトを獲得していても、新チャンピオンが生まれた時点では、「獲得ベルト数：1」となるだけです。「いかにして連続獲得（勝利）できたか？」を競います。

※このベルトの「獲得の有無」が「育成」シーンに影響を与える事はありません。
※ベルトを持たないボクサー同士での試合は、勝者がベルトを獲得する事になります。

# 覚えておきたい育成テクニック

IMPORTANT TECHNIQUE

## ❶ コンビネーション&必殺パンチについて

育成ボクサーの「テクニック」が上昇するにつれ、「コンビネーションパンチ」や「必殺パンチ」を修得していきます。「コンビネーションパンチ」「必殺パンチ」ともに、必殺の破壊力を秘めています。ただし、威力があるかわりに、反動もすさまじく、使用した後は大きく疲労してしまいます。ボクサーがむやみやたらと必殺パンチを使用するようであれば、「ジャブ」を打たせるなどの指示を出しましょう。なお、コンビネーションや必殺パンチは、一度覚えれば「テクニック」のパラメータが減少しても、忘れることはありません。

## ❷ 年間イベント

毎年、特定の時期にボクシングのトーナメント（大会）があります。それらのトーナメントで優勝すると、ランキング入りしたりします。時期を合わせ、ぜひとも出場してください。

| 東日本新人王戦 | | |
|---|---|---|
| 参加条件 | … | C級ボクサー（4回戦）で、1勝以上の成績を上げている者 |
| 方　　式 | … | 8人参加で、トーナメント戦（全3戦） |
| 告知時期 | … | 12月第4週 |
| 試 合 日 | … | 第1回戦 3月第4週 ／ 準決勝 6月第4週 ／ 決勝 9月第4週 |

| 全日本新人王決定戦 | | |
|---|---|---|
| 参加条件 | … | 東日本新人王獲得者 |
| 方　　式 | … | 東日本新人王と西日本新人王とで行われる。 |
| 告知時期 | … | 10月第1週 |
| 試 合 日 | … | 12月第4週 |

| B級ボクサートーナメント | | |
|---|---|---|
| 参加条件 | … | B級ライセンスを所持しているボクサー |
| 方　　式 | … | 8人参加で、トーナメント戦（全3戦） |
| 告知時期 | … | 2月第4週 |
| 試 合 日 | … | 第1回戦 5月第4週 ／ 準決勝 7月第4週 ／ 決勝 9月第4週 |

| A級ボクサートーナメント | | |
|---|---|---|
| 参加条件 | … | A級ボクサーで、チャンピオンでない者。 |
| 方　　式 | … | 8人参加で、トーナメント戦（全3戦） |
| 告知時期 | … | 2月第4週 |
| 試 合 日 | … | 第1回戦 5月第4週 ／ 準決勝 7月第4週 ／ 決勝 9月第4週 |

| チャンピオンカーニバル | | |
|---|---|---|
| 参加条件 | … | A級トーナメント優勝者 |
| 方　　式 | … | A級トーナメント優勝者と、同階級のチャンピオンとで行われる。 |
| 告知時期 | … | 10月第1週 |
| 試 合 日 | … | 11月第4週 |

### ❸ 指示を無視するボクサーについて





育成するボクサーの中には、反抗的でプレイヤーの指示を無視する者もいます。プレイヤーの指示に対して、「自分のやり方でいく！」といって聞かないボクサーは、「練習をさぼる」「事件を起こす」「試合において、指示を無視する」等、様々な障害を起こします。「試合に勝って、強くなる喜びを教える」「こまめにコミュニケーションをとる」等、プレイヤーとボクサー間の「信頼関係」を良くしなければ、ジムをやめてしまう事もあります。より良い育成を行うには、まず「信頼関係」を築く事が必要です。

### ❹ 試合に勝つために：指示の出し方のコツ

試合中の「指示」は、「ペース配分」に注意しましょう。キャラクターに「指示」し、思ったように動かせば有利に闘えますが、延々と指示していると、ボクサーは疲れ切ってしまいます。適切に、かつタイミングの良い時に集中して行ってください。

### ❺ 得意な間合いに引きずり込もう

試合相手の攻撃や、行動は「間合い」によって変わります。相手の「タイプ」と「構え」によって、「遠い間合いで勝負を仕掛けている」方が良い場合もありますし、逆に「突っ込ませる方が良い」場合もあります。まずは相手の行動を確認し、どういった間合いが有利なのかを確認してください。

### ❻ 疲労について

キャラクターの「疲労」は「不運のイベントを引き起こす」「練習効率が上がらない」という点で大きく影響します。「疲労」が蓄積されてきたら、「休養」を与えるなどして回復させてください。

- 練習によって蓄積されます。
- 度合いは、練習の内容によって変わります。
- 試合をこなすだけでも蓄積されていきます。

F I N A L R O U N D

# キャラクター紹介

CHARACTER INTRODUCTION



## 相田会長

NAOMICHI AIDA

昔ながらの頑固一徹のアトラスジム会長。厳しいながらも愛情をもって指導する。昔気質な人物で「技術をモノにしたければ、まず精神面を鍛えないとダメ！」という持論を持っている。現役時代は日本フェザー級王者だった。

名　前　相田 直道（あいだ なおみち）
年　齢　55歳
身　長　168cm
経　歴　元日本フェザー級王者

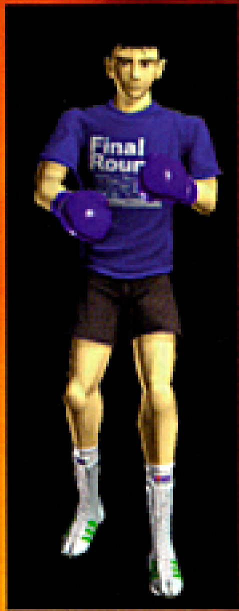


## 渡瀬 雄一（わたせ ゆういち）

YUICHI WATASE

「アトラス内藤」引退後のアトラスジムのエース。実力、人格ともにジムの「NO. 1」である。他の選手から尊敬されており、「ジム頭」としての地位にいる。「さわやかさ」がウリの、日焼けサロン大好きボクサー。

| | |
|---|---|
| 年齢 | 25歳 |
| 身長 | 175cm |
| タイプ | 右ボクサーファイター |
| 得意技 | 右フック |
| 経歴 | 全日本フェザー級新人王<br>日本フェザー級王者<br>東洋太平洋ライト級王者 |





## 内堀 聡（うちほり さとる）

SATORU UCHIBORI

アトラスジム「NO. 2」のベテラン選手。豊富なキャリアから、余裕と度量の深さを感じさせる。ボクシングスタイルは、強打を武器にした典型的なファイタータイプ。性格同様、闘い方も豪快そのもの。

| | |
|---|---|
| 年齢 | 30歳 |
| 身長 | 176cm |
| タイプ | 右ファイター |
| 得意技 | 右ボディーブロー |
| 経歴 | B級トーナメントウェルター級優勝1回<br>A級トーナメントミドル級優勝2回<br>日本ミドル級王者獲得 |

## 浜岡 武史（はまおか たけし）

TAKESHI HAMAOKA

アトラスジムの「NO.3」であり、中堅選手。国内屈指のテクニシャン。頭脳的かつ冷静な試合運びに定評がある。

| | |
|---|---|
| 年齢 | 22歳 |
| 身長 | 180cm |
| タイプ | 右ボクサー |
| 得意技 | 右ストレート |
| 経歴 | 東日本ウェルター級新人王<br>A級トーナメントウェルター級優勝1回 |

## 使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。
●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

## 健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。